

Marcin PIECHOCKI

Poznań

## Płynna demokracja w programie Partii Piratów

**Streszczenie:** Wykorzystanie nowych technologii komunikacyjnych w obszarze polityki przez wielu uważane było za remedium na jej problemy. Spadająca partycypacja, która pociąga coraz mniejszą legitymację ugrupowań zasiadających w parlamentach prowadzi do wzrostu niezadowolenia z funkcjonowania demokracji. Partie Piratów obecne w kilkudziesięciu państwach postulują, by demokrację zwrócić obywatelom. Jednym z instrumentów, które temu mają służyć jest płynna demokracja, którą znaleźć można w ich programach politycznych. Rozwiązanie to nie jest jedynie teoretycznym konstruktem, bowiem przez dwa lata wdrażano je w jednym z niemieckich powiatów. Choć LiquidFreisland nie spotkał się z masowym zainteresowaniem obywateli powiatu, to jednak poziom uczestnictwa nie odbiegał od udziału w innych projektach cyfrowej demokracji.

**Słowa kluczowe:** płynna demokracja, Partia Piratów, Liquid Feedback

---

**W** wrześniu 2013 roku Instytut Spraw Publicznych zlecił pracowni TNS OBOP przeprowadzenie badań dotyczących wiedzy i opinii na temat Parlamentu Europejskiego. Zrealizowano je na grupie tysiąca osób w wieku powyżej 15 lat, a wyniki opublikowano w wydawnictwie pt. *Parlament Europejski – społeczne zaufanie i (nie)wiedza*. W kontekście wyników niedawnych wyborów do Europarlamentu, warto nieco cofnąć się w czasie i im się przyjrzeć. Publicyści i politycy, którzy formułują oceny dotyczące powyborczego pejzażu, wskazują na zniechęcenie klasą polityczną, inni idą dalej i mówią o zniechęceniu demokracją – tu najczęściej wskazuje się sukces partii skrajnych, które niekiedy podważają demokratyczne procedury. Ich liderzy, ku zadowoleniu części wyborców, wskazują, że tam, gdzie rząd nie jest skrzepowany procedurami i skomplikowanymi wymogami, działa sprawniej. Jako przykład wskazuje się chociażby tempo inwestycji przy okazji olimpiady w Soczi czy prac budowlanych w Chinach.

Frekwencja w niedawnych wyborach do Parlamentu Europejskiego wyniosła w Polsce 23,83%, średnia dla całej Unii Europejskiej – 43,11%, co oznacza, że niemal 60% Europejczyków nie głosowało. Problem jest oczywiście złożony – można wyjaśniać, że instytucje unijne wydają się obywatelom bardziej odległe od tych krajowych; można doszukiwać się zależności pomiędzy stażem danego państwa a frekwencją, bowiem „starszy” członkowie notowali lepsze wyniki. Wyniki raportu ISP pozwalają rzucić nieco światła na frekwencję w Polsce, bowiem wynika z nich, że mamy nikłą wiedzę na temat tej instytucji i niewiele nas ona interesuje. Zaledwie 40% badanych wskazało, że Parlament Europejski wybierany jest w wyborach, 27% sądzi, że deputowanych wybierają spośród siebie posłowie i senatorowie, 14% wskazało, że robi to rząd, 19% nie miało w tej kwestii zdania, 1% wskazywało prezydenta. Niemal 70% badanych nie potrafiło wskazać choć jednego nazwiska polskiego deputowanego. Takie wyniki mogą zastana-

wiać w kraju, którego obywatele nie oceniają negatywnie bilansu 10 lat w Unii Europejskiej – 12% formułuje ocenę negatywną, 37% – pozytywną, 47% – neutralną (integracja przyniosła tyle samo korzyści, co strat). We wnioskach z badania przeczytać można, że z rozmów z badanymi wynika, iż są oni zniechęceni polityką z powodu jakości i stylu dyskursu politycznego. Jako motywację głosowania wskazywali wybór tzw. mniejszego zła, co czyni dla nich wybory „antywyborami”. Uczestnictwo w wyborach wynika z chęci spełnienia obywatelskiego obowiązku, zgodnie z przekonaniem, że ci, którzy nie głosują, nie mogą potem krytykować. Zniechęcenie wynika też z zanikającego poczucia związku pomiędzy oddanym głosem a wynikiem elekcji oraz frustracji z powodu zwycięstwa innych. Niepokojąco brzmi pojawiająca się wśród badanych opinia, że rządy demokratyczne są mało skuteczne, choć samą demokrację uważają za cenną wartość. Dodatkowo, dla młodszych jest ona czymś oczywistym. Te wnioski można w zasadzie przenieść na grunt wyborów krajowych i w podobny sposób tłumaczyć niską frekwencję.

Pokazują one wyraźnie, że nie demokracja jest problemem a jej jakość. Warto zatem zastanowić się, co leży u przyczyn takiego stanu rzeczy. Tłumacząc sukces Beppe Grillo i jego ruchu 5 Gwiazd we Włoszech, Manuel Castells pisał, że ten projekt „antypolityki” poparli młodzi ludzie, którzy chcieli wyjść ze ślepego zaułka manipulacji i niejasnych zasad delegowania władzy (Castells, 2013). Problematyczny jest brak zrozumienia procedur demokratycznych i poczucie izolacji obywateli od elit rządzących. Inną diagnozę stawia Matthias Horx, kiedy prowokacyjnie pisze, że Europie zagraża demokracja przedstawicielska, nie nieudolni politycy czy źli bankierzy. To powszechne przekonanie, że wszystkiemu winni są „ci na górze” oraz wybieranie polityków jedynie po to, by ich potem obrażać i zastąpić różnymi wersjami Beppe Grillo (Horx, 2013). Być może zatem jest to wina nieodpowiedzialnych i niedojrzałych wyborców, którzy wybierają partie protestu oferujące proste, często nierealistyczne rozwiązania poważnych problemów. To odsyła w kierunku populizmu i tego, czy jest on wynaturzeniem demokracji czy też raczej jej immanentną cechą. Skupię się jednak na diagnozie pierwszej, dotyczącej poczucia niezadowolenia z jakości demokracji. Celem artykułu jest przybliżenie idei płynnej demokracji zawartej w programie Partii Piratów oraz analiza próby jej implementacji dzięki platformie LiquidFeedback w ramach projektu Liquid Friesland.

Jednym z pomysłów na zaangażowanie obywateli w procesy decyzyjne jest *crowdsourcing*, często stosowany w marketingu. Polega on na umożliwieniu nieograniczonej liczbie osób partycypacji w zadaniu, które zwykle by realizowane przez specjalistów. Tak o zdefiniowanie problemów, którymi powinna się zająć, pytała mieszkańców Zürichu Socjaldemokratyczna Partia Szwajcarii. Na portalu Facebook mogli oni umieszczać postulaty, które miała zrealizować partia. Plan był prosty i polegał na zaangażowaniu młodych ludzi i pokazaniu im, że partia może wnieść na arenę polityczną sygnalizowane przez nich problemy. Zakończył się on sukcesem, ponieważ partia wprowadziła wszystkich czterech kandydatów do rady miasta. Na jeszcze większą skalę przeprowadzono podobny proces na Islandii, gdzie również użyto elektronicznych środków komunikowania i portalu społecznościowego jako platformy konsultacyjnej. Tym razem jednak sprawa dotyczyła projektu nowej konstytucji. Najpierw przeprowadzono loterię, dzięki której wytypowano 950 osób, które miały zdecydować o tym, co powinna ona regulować. Ich propozycje miała przedstawić narodowi Rada Konsultacyjna, jednak wybory do Parlamentu Konstytucyjnego zakończyły się frekwencją poniżej 37%, co może zaskakiwać,

jeśli wziąć pod uwagę, że w wyborach wynosiła ona zazwyczaj około 80%. Baldur Bjarnason, ceniony islandzki bloger przypuszczał, że obywatele uznali tę procedurę za fikcyjną i obawiali się, że tekst ustawy zasadniczej napiszą politycy (Bjarnason, 2013). Ostatecznie jednak Rada Konstytucyjna, w której skład weszli członkowie Parlamentu Konstytucyjnego, przedłożyła Islandczykom swoje propozycje, by ci, za pomocą mediów społecznościowych, mogli wyrazić zdanie. Utworzony w taki sposób projekt skierowano pod obrady Althing, gdzie miał zostać przegłosowany i poddany pod referendum. Odbyło się ono jesienią 2012 r. i złożyło się na nie sześć pytań dotyczących konstytucji, jednak z uwagi na frekwencję, która wyniosła 49%, nie było wiążące. Warto jednak odnotować, że 2/3 głosujących wyraziło wolę uchwalenia konstytucji na bazie projektu przedłożonego przez Radę Konstytucyjną. Chociaż parlament nie kontynuował prac nad nową ustawą zasadniczą, warto wskazać ten przykład jako bodaj najbardziej angażujący obywateli sposób pisania konstytucji. Kandydat na posła z ramienia Partii Piratów, Helgi Hrafn Gunnarsson tłumaczył, że rządzący nie rozumieją nowej ustawy zasadniczej i zwyczajnie się jej boją (Dessi, 2013). Warto dodać, że w wyborach w 2013 roku Piraci zdobyli 3 mandaty w 63-osobowym Althing.

Wykorzystanie technik komputerowych i Internetu w procedurach konsultacyjnych i decyzyjnych zakładają Partie Piratów. Ich historia sięga 1 stycznia 2006 roku, kiedy w Szwecji powstała, założona przez Rickarda Falkvinge, przedsiębiorcę z branży IT, Szwedzka Partia Piratów. Już początki związane są z aktywnością obywateli on-line, bowiem założyciele uruchomili witrynę internetową, na której można było wyrazić poparcie dla inicjatywy. Mniej niż dobę trwało zebranie zakładanych 2 tysięcy podpisów. Nagłośnieniu postulatów zgłaszanych przez Piratów niezamierzenie pomogli policjanci, którzy wkroczyli do firmy świadczącej usługi na rzecz serwisu The Pirate Bay, by zająć jego serwery. Okazało się jednak, że zarekwirowali również serwery innych klientów firmy, co wywołało protesty internautów i zainteresowało opinię publiczną kwestią własności intelektualnej w Internecie. W 2010 roku powstała organizacja zrzeszająca Partie Piratów z ponad 40 krajów – Pirate Parties International, która pomaga w ustanawianiu i utrzymywaniu współpracy pomiędzy poszczególnymi ugrupowaniami oraz promuje i koordynuje ruch piracki. Przed wyborami do Parlamentu Europejskiego w 2009 roku podpisano Deklarację z Uppsala, w której znalazły się między innymi następujące postulaty i spostrzeżenia: ograniczenie trwania praw autorskich; wyłączenie spod nich działalności niekomercyjnej; zmiany w obszarze prawa patentowego, które nie powinno obejmować oprogramowania; konieczność przestrzegania najwyższych standardów demokracji w Unii Europejskiej (m.in. wolność słowa, szybkie i uczciwe procesy, przejrzysty rząd), szczególnie istotna jest ochrona obywateli przed arbitralnym sprawowaniem władzy – demokratyczne społeczeństwo potrzebuje przejrzystego państwa i nieprzejrzystych obywateli, którzy powinni mieć prawo do swobodnego gromadzenia, formułowania i wyrażania opinii bez obawy o inwigilację rządu; rozszerzeniu powinno ulec prawo do anonimowości w komunikacji, tajemnica korespondencji powinna objąć wszystkie formy komunikacji cyfrowej. Zebrani w Uppsala podnieśli problem osób głosujących po raz pierwszy, których poziom spadał od kilkunastu lat. To o tyle istotne, że największe poparcie dla postulatów Piratów zauważalne jest właśnie w przedziale 18–30 lat. W 2012 roku Piraci przyjęli Deklarację Praską, w której wyrazili wolę wspólnego startu w wyborach europejskich w 2014 roku. W ten sposób 21 marca 2014 roku w Brukseli powstała

Europejska Partia Piratów, która wystartowała w 12 państwach (Czechy, Hiszpania, Niemcy, Austria, Finlandia, Chorwacja, Słowenia, Luksemburg, Włochy, Holandia, Polska, Szwecja). Udało się zdobyć jeden mandat w Niemczech, a najwyższy wynik zanotowano w Republice Czeskiej (4,78%), w Polsce PP startowała z list KW Demokracja Bezpośrednia (Demokracja Bezpośrednia i Partia Libertariańska) i zarejestrowała listy w 6 okręgach. Bazą programową ustanowiono CEEP – Common European Election Programme of the European Pirates for the Elections of the European Parliament in 2014. W jego preambule przeczytać można między innymi, że Unia Europejska jest projektem stworzonym raczej przez państwa członkowskie niż ich obywateli i zawsze panował w niej deficyt demokracji. Podstawą procesów decyzyjnych musi stać się zasada subsidiarności, a decyzje polityczne muszą być poprzedzane ogólnoeuropejską debatą umożliwiającą odpowiednie uczestnictwo wszystkim obywatelom. Wskazano również, że Internet tworzy możliwości rozwoju politycznego poprzez przełamanie jednostronnego modelu komunikacji „góra–dół”. Dlatego Piraci zamierzają zaciekle bronić wolności Internetu i to nie tylko w Europie, ale również w świecie. Program został podzielony na kilka punktów: Partycypacja obywatelska i otwarty rząd; Przejrzystość; Ochrona prywatności i praw obywatelskich; Prawo autorskie; Wolne oprogramowanie, kultura i wiedza; Otwarty dostęp i otwarte dane; Patenty; Międzynarodowa polityka handlowa; Polityka sieciowa. Można w nich znaleźć postulaty zmian prawnych, które uczynią Unię Europejską bardziej demokratyczną, czyli taką, w której procesach decyzyjnych podniesie się rangę obywateli. Wspomina się między innymi o potrzebie przyjęcia nowego traktatu, który zastąpi te dotychczasowe – powinien on zostać przyjęty przez obywateli państw członkowskich w referendum. Ponadto postulowane jest przesunięcie punktu ciężkości z władzy wykonawczej (Komisji Europejskiej) na ustawodawczą (Parlament Europejski). Problem większego i bardziej bezpośredniego wpływu na debatę polityczną i procesy decyzyjne, Piraci chcą rozwiązać, znosząc bariery, jakie stawia się partiom politycznym podczas wyborów, np. wymogu zebrania dużej liczby podpisów. W programie europejskim nie ma bezpośredniego odwołania do koncepcji płynnej demokracji, którą umieszczono w programach krajowych partii, na przykład w Niemczech.

Znaleźć w nim można rozdział zatytułowany „Zmierzyć się z demokracją”, w którym przeczytać można, że partia proponuje otwarte listy wyborcze wraz z kumulowaniem i delegacją głosów. W wyborach federalnych obywatele powinni móc w większym stopniu wpływać na to, które osoby i partie znajdują się w parlamencie. Możliwość delegowania i kumulowania głosów wynika z koncepcji płynnej demokracji, która ma łączyć zalety demokracji bezpośredniej ze skutecznością demokracji przedstawicielskiej. Ma to przywrócić obywatelom zaufanie do procedur decyzyjnych poprzez włączenie ich w nie. W ten sposób nie będą oni postrzegać ich jako toczących się obok nich, choć ich dotyczących. Koncepcja ta przypomina zgłoszoną przez Bryana Forda w 2002 roku *Delegative Democracy*. Wśród jej założeń można wskazać:

- wybór roli (każdy obywatel decyduje czy przyjmuje rolę aktywną jako delegat, czy pasywną. Jeśli wybierze rolę delegata, sam decyduje, w których obszarach oraz w jakim stopniu się zaangażować);
- niski próg udziału/partycypacji (brak konieczności wygrania wyborów czy prowadzenia kampanii redukuje koszt zostania delegatem);

- delegowaną władzę (delegaci mogą sprawować władzę w imieniu swoim, ale również osób, które oddały na nie swój głos);
- prywatność jednostek (głosy obywateli i delegatów są poufne);
- odpowiedzialność delegatów (wszelkie decyzje, które podejmują delegaci, są publiczne);
- specjalizację poprzez ponowne przekazanie uprawnień (delegaci mogą działać nie tylko w imieniu obywateli, ale również jako specjaliści, dzięki re-delegacji, w imieniu każdego).

Choć Ford za najlepsze sposoby podejmowania decyzji uznawał bezpośrednie zgromadzenie i dyskusję, to w *Delegative Democracy* zakładał funkcjonowanie specjalistycznych forów, na których toczyć się miała dyskusja. Delegaci mogli wybierać te, które ich interesują, bądź delegować swój głos na kogoś innego. Takie rozwiązanie wychodziłoby naprzeciw zarzutom stawianym politykom, którzy często nie mają wystarczających kompetencji do zajmowania się kwestiami, o których decydują, a procedury wyłaniania deputowanych nie stawiają w zasadzie żadnych wymogów odnośnie tychże (problem ten pojawił się w wyborach do Parlamentu Europejskiego czy Senatu, odkąd są one przeprowadzane w okręgach jednomandatowych). Robert Dahl zauważał, że obywatel sam najlepiej rozpoznaje swoje interesy i jest wystarczająco kompetentny do zbiorowego podejmowania decyzji. Zatem, jeśli interesy każdego mają być uwzględniane w takim samym stopniu, nikt nie jest na tyle bardziej kompetentny od pozostałych, by to właśnie jemu przyznać prawo podejmowania wiążących decyzji – to znaczy, że w takich kwestiach niczyja opinia nie może być bardziej ważka od opinii innych (Dahl, 1995, s. 150–151). Tę mocną zasadę równości widać właśnie w koncepcji płynnej demokracji.

Z inicjatywy Niemieckiej Partii Piratów organizacja Public Software Group e.V. w 2010 roku przygotowała pierwszą wersję oprogramowania LiquidFeedback. Obecnie jest ono dostępne w systemie open source i stanowi platformę, za pomocą której można toczyć debaty oraz realizować procesy konsultacyjne i decyzyjne on-line (zob. Behrens, Kistner, Nitsche, Swierczek, 2014). Jest to próba stworzenia nowej formy reprezentacji, która, zacierając granice dzielące demokrację bezpośrednią i przedstawicielską, eliminuje ich wady. Zniechęcenie do demokracji przedstawicielskiej można tłumaczyć jej zawłaszczeniem przez partie polityczne, które przez wyborców często postrzegane są jako grupy realizujące wyłącznie swoje interesy. Wysokie koszty prowadzenia kampanii politycznych sprawiają zaś, że scena polityczna jest petryfikowana i trudno wprowadzić na nią nowe ugrupowania. Coraz częściej rywalizacja polityczna postrzegana jest również jako starcie specjalistów od marketingu – partie koncentrują się na działaniach wizerunkowych, nie realnym działaniu, choćby reformach. To wszystko powoduje, że wyborcy mają poczucie coraz mniejszego wpływu na bieg spraw publicznych i uznają, że ich udział w wyborach nie ma znaczenia. Niższa partycypacja prowadzi z kolei do mniejszej legitymacji, co aktywizuje grupy wzywające do „zwrócenia demokracji” obywatelom poprzez chociażby stosowanie form demokracji bezpośredniej. Te jednak nie rozwiązują wszystkich problemów, bowiem możliwa jest ona na niewielką skalę. Jej powiększenie nieuchronnie prowadzi do pośredniości oraz spadku wagi i znaczenia głosu jednostki, a także jej roli. Można to wyrazić ułamkiem, np. w grupie 6-osobowej, na każdego członka przypada 1/6 roli, ale w grupie 100-osobowej już tylko 1/100 (Sartori, 1994, s. 146–148). Sartori zauważał, że system głosowania mógłby składać się z komputerów,



za pomocą których wyborcy mogliby po prostu wybrać: tak/nie/ wstrzymuję się, co spełniłoby podstawowe wymogi nawołujących do demokracji bezpośredniej – to obywatele decydowaliby o najważniejszych kwestiach. Im większa jednak skala, tym mniejszy udział pojedynczego uczestnika, co w końcu doprowadziłoby do poczucia nieskuteczności, a to przecież miała ona zlikwidować. Ponadto przykład Szwajcarii pokazuje, że w przypadku referendum istnieje ryzyko trwałego zdominowania mniejszości przez większość i gry o sumie zerowej, w której to zwycięzca bierze wszystko, przegrany nie otrzymuje nic. W ten sposób konflikty byłyby maksymalizowane, nie rozwiązywane. Jeśli przeanalizować zmienione w referendach decyzje parlamentu na poziomie federalnym i kantonalnym, ponad 93% z nich miało negatywne skutki dla mniejszości, tylko 6,8% zaś pozytywne (Lutz, 2011, s. 64–65).

Ponieważ osią koncepcji e-demokracji stają się relacje państwa z obywatelami, należy przywołać typologię zaproponowaną przez Andrew Chadwicka i Christophera May. Wskazali oni trzy formy takich stosunków: kierowniczy, konsultacyjny i uczestniczący. W pierwszym ujęciu kluczowe staje się skuteczne przekazanie informacji na linii rząd–obywatel (to oznacza przyjęcie przez rząd formy „on-line”). Druga forma kładzie nacisk na ułatwienia w komunikacji, jakie są możliwe dzięki technologii. Może ona obejmować najniższe szczeble, choćby zbieranie informacji w procedurach konsultacyjnych, poprzez quasideliberatywny poziom interakcji i konsultacji. Trzecia forma powstała wokół horyzontalnej i wielokierunkowej interaktywności w miejsce wertykalnej komunikacji na linii rząd–obywatel. W tym ujęciu istotne jest nie tylko umożliwienie dostępu do informacji publicznej, ale również udział jak największej grupy w procedurach decyzyjnych. Podstawą demokracji staje się interakcja, do której dochodzi w grupach wirtualnych i niewirtualnych, na forach, w chatroomach, w sieciach wymiany plików (Chadwick, May, *Interaction between...*). Analizując koncepcję płynnej demokracji można odwołać się do klasycznej typologii Martina Hagen – wskazał on na teledemokrację, cyberdemokrację i elektroniczną demokratyzację. Teledemokracja charakterystyczna jest dla lat siedemdziesiątych i możliwa była dzięki rozwojowi telewizji, zakładając wykorzystanie nowych form komunikacji elektronicznej w pobudzeniu aktywności obywateli, która miała realizować się w bezpośrednich formach demokracji. Cyberdemokracja odwołuje się do sieci komputerowych, jednak jej celem jest również wzrost aktywności obywatelskiej w ramach form bezpośredniej demokracji. O ile jednak pierwsza koncepcja akcentuje informowanie, dyskusję i głosowanie, to cyberdemokracja przesuwając wektor w kierunku dyskusji i politycznej aktywności – mają one prowadzić do odbudowania wirtualnych i niewirtualnych wspólnot, by być przeciwwagą dla scentralizowanych form rządów. Elektroniczna demokratyzacja ma ulepszyć przedstawicielską formę demokracji, sieci komputerowe stanowią zatem narzędzia wspomagające proces rozwoju społeczeństwa obywatelskiego. Formami partycypacji są tutaj informowanie i dyskusja (Hagen, *A Typology...*). Płynna demokracja nawiązuje również do demokracji deliberatywnej, w której w procesach decyzyjnych uczestniczą obywatele i reprezentujący ich przedstawiciele, wszystko zaś odbywa się w ramach debaty publicznej. Pod uwagę brane są również głosy formułowane przez „nieformalną sferę publiczną”, a zasadą jest powszechny dostęp, równość i inkluzja dla wszystkich chętnych do udziału w dyskusji (Habermas, 2007, s. 188; zob. również: Elstub, 2014; Grönlund, Bächtiger, Setälä, 2014). Te kwestie rozwiązywać ma koncepcja proponowana przez Partię Piratów, bowiem pozwala

wszystkim chętnym (to ważne, bo odmowa udziału powinna być przywilejem obywatela, podobnie jak odmowa udziału w wyborach) wziąć udział w konsultacjach dotyczących spraw publicznych. Dzięki platformie LiquidFeedback każdy obywatel za pomocą komputera z dostępem do Internetu może zdecydować, czy i w jakim zakresie chce wziąć udział w procesie decyzyjnym, ale również, kiedy się z nich wyłączyć i delegować swoje uprawnienie na rzecz innej osoby. Każdy uczestnik dysponuje jednym głosem, który może oddać lub przekazać na rzecz kogoś, kogo w omawianej kwestii uznaje za specjalistę. Taka osoba może wówczas oddać dwa głosy lub też delegować je na kolejną osobę, która będzie dysponowała już trzema głosami. Delegację taką można w każdej chwili cofnąć, na co pozwala oprogramowanie działające w czasie niemal rzeczywistym. Poszczególne inicjatywy realizowane w LiquidFeedback mają następujące fazy: nowy, w dyskusji, zamrożony, głosowanie, zamknięty lub przerwany. W fazach: nowy/w dyskusji/zamrożony, każdy może udzielić poparcia jednej, bądź wielu inicjatywom. Faza „nowy” pozwala każdemu na dodanie swojej inicjatywy, nad którą ma być przeprowadzona dyskusja i głosowanie. W dwóch pierwszych fazach ich inicjatorzy mogą zmieniać tekst, który poddali pod konsultację, potem wchodzi on w fazę „zamrożony”, poddawany jest dyskusji, kiedy już nie można go zmieniać. Po upływie określonego czasu odbywa się głosowanie nad propozycjami, które uzyskały wymaganą, określoną przez regulamin, większość. Głosuje się z wykorzystaniem metody Schulzego – głos można oddać za, przeciw lub się wstrzymać, jednak pod uwagę brane są jedynie te propozycje, które zdobyły więcej głosów „za” niż „przeciw”.

Zaletą tej koncepcji jest umożliwienie wszystkim zainteresowanym wyboru formy i stopnia zaangażowania w podejmowane decyzje. W sprawach, w których ktoś czuje się kompetentny, będzie uczestniczył w ich konsultowaniu, w tych, które go nie interesują, bądź nie ma wystarczającej wiedzy, przekaże swoje uprawnienia innej osobie. Takie rozwiązanie ma również inne zalety – obok niższych kosztów, gwarantuje większą odporność na działania lobbystów, którzy dzisiaj zajmują się kilkudziesięcioma, kilkuset deputowanymi, tu musieliby oddziaływać na znacznie większą grupę.

Należy podkreślić, że mimo formy elektronicznej, problematyczna jest skala, w jakiej można efektywnie realizować procesy konsultacyjne i decyzyjne za pomocą platform takich, jak LiquidFeedback. Trudno sobie wyobrazić, by mogły one dotyczyć społeczności liczącej więcej niż kilkaset osób. W listopadzie 2012 roku została ona wdrożona w niemieckim powiecie Friesland, wcześniej mieszkańcy w referendum wyrazili taką wolę. Odtąd wszyscy chętni mogli włączyć się w formułowanie i rozwiązywanie problemów swojej wspólnoty. Każdemu z nich przysługiwało prawo do zaproponowania tematu, który ma stać się przedmiotem konsultacji i głosowania. Jeśli propozycja uzyskała akceptację, kierowana była do organów politycznych, które mogły ją procedować. Zdaniem władz powiatu, obywatelskie uczestnictwo jest koniecznością, nie luksusem, a LiquidFriesland kładzie pomost między administracją a społeczeństwem cyfrowym, likwidując bariery w udziale obywateli w życiu publicznym („LiquidFriesland Evaluierungsbericht – Juni 2013”). Dzieje się tak zwłaszcza w odniesieniu do tych osób, które wcześniej nie mogły lub nie chciały używać metod tradycyjnych. Chociaż zapowiedzi polityków były zachęcające, wskazywali bowiem, że mają szansę na poznanie pomysłów i problemów wyborców, których wcześniej nie artykułowali, to samą platformę traktować należy raczej jako pomocniczy instrument, który wzbogaca politykę o dobre pomysły czy krytycz-

ne impulsy. Mieszkańcy zaproponowali kilkadziesiąt tematów, które później zostały poddane pod dyskusję. W raporcie podsumowującym część projektu przeczytać można, że z 44 propozycji, 30 głosowań zakończyło się sukcesem, dwa zakończyły się porażką, osiem tematów nie spotkało się z zainteresowaniem, cztery były wciąż redagowane. Wśród propozycji mieszkańców znalazły się między innymi: ograniczenie prędkości do 40 km/h w miejscowościach, uruchamianie sygnalizacji ulicznej na żądanie, darmowy wstęp na plażę, bezpłatny transport uczniów w szkołach II stopnia, stworzenie systemu Straży Przybrzeżnej, transmisja publicznych posiedzeń Rady w Internecie. W głosowaniach brały udział średnio 22 osoby, w przypadku pomysłów zgłaszanych przez administrację samorządową, było to średnio prawie 28 osób. Nie są to imponujące wskaźniki, jednak w raporcie przywołano zasadę 90–9–1, która wskazuje, że w społecznościach internetowych 90% zapoznaje się z treściami bez interakcji z nimi, 9% wchodzi w interakcję, 1% je tworzy. Zjawisko to nazywane jest *slacktivism* i polega na tendencji do klikania w linku lub polubieniu jakiejś informacji, zamiast podjęciu realnych działań. Stąd trudno zgodzić się z mówieniem o rewolucjach wywołanych na portalu Facebook czy Twitter – takie określenia mają publicystyczny charakter i są chętnie podchwytywane przez dziennikarzy.

We Fryzji spośród 706 kodów aktywacyjnych, które wysłano do 16 maja 2013 roku, wykorzystanych zostało 473. Według stanu z 10 marca 2013 roku, na 458 osób, które się zarejestrowały (czyli już wykazały aktywność), 291 aktywnych było w co najmniej jednym temacie, 183 w przynajmniej dwóch, 116 w trzech. Możliwość delegacji głosu, co może zaskakiwać, nie cieszyła się zainteresowaniem mieszkańców powiatu. Jak można domniemywać, wynikało to z faktu, iż osoby zarejestrowane były aktywne w tematach, w których czuły się kompetentne. W broszurze znalazły się również wnioski dotyczące LiquidFriesland: skrócenie terminów (faza „nowy” – 7 dni, „dyskusja” – 14 dni, „zamrożone” – 3 dni, „głosowanie” – 8 dni); uproszczony dostęp do danych (np. powiązanie z adresem e-mail, by użytkownik sam mógł odzyskać zapomniane hasło); wcześniejsza interwencja w przypadku, gdy starostwo powiatowe nie ma kompetencji do rozpatrzenia zaproponowanej kwestii; wykorzystanie platformy w edukacji z zakresu polityki; wzmocnienie roli procedur on-line w modernizowaniu prawa konstytucyjnego Dolnej Saksonii. Warto przeanalizować liczbę oddanych głosów w poszczególnych kwartałach:

- 4. kwartał 2012 roku – 372 głosy (maksymalna liczba uczestników – 50);
- 1. kwartał 2013 roku – 241 głosów (maksymalna liczba uczestników – 36);
- 2. kwartał 2013 roku – 172 głosy (maksymalna liczba uczestników – 40);
- 3. kwartał 2013 roku – 171 głosów (maksymalna liczba uczestników – 34);
- 4. kwartał 2013 roku – 189 głosów (maksymalna liczba uczestników – 104);
- 1. kwartał 2014 roku – 91 głosów (maksymalna liczba uczestników – 18);
- 2. kwartał 2014 roku – 37 głosów (maksymalna liczba uczestników – 19).

Jan Behrens, analizujący wykorzystanie platformy LiquidFeedback we Fryzji, pisze między innymi, że nie powstała ona po ty, by być używaną przez wszystkich obywateli, ale tworzono ją z myślą o partiach politycznych. Sam, jako developer platformy, krytycznie oceniał wykorzystanie jej w procesach uczestnictwa obywateli (Behrens, *Liquid Democracy...*, 2014). Zwraca jednak uwagę na fakt, iż jeśli porównać aktywność obywateli Fryzji z obywatelami RFN, nie wygląda ona źle. Píše, że chociaż w czwartym kwartale 2013 roku aktywnych było przynajmniej 104 uczestników i nie głosowało więcej niż



37 z nich w 2 kwartale 2014 roku, to można przyjąć, że ponad 100 użytkowników faktycznie wykorzystywało platformę, co odpowiada ok. 0,1% populacji Fryzji. Choć wydaje się to niewielką liczbą, to po zestawieniu go z systemem e-petycji, jaki funkcjonuje w Bundestagu, nie będzie on od niego odbiegał. By jakiś projekt trafił pod obrady Komisji Petycji, musi zebrać 50 tysięcy głosów (podpisów), co odpowiada 0,062% populacji RFN. Taki wymóg spełniło dotychczas jedynie 18 petycji. Zatem wartości te są podobne dla LiquidFriesland i systemu federalnego.

Projekt realizowany we Fryzji trudno uznać za sukces, jednak nie powinno się również skreślać tej koncepcji, lecz poszukać odpowiedzi, jak zachęcić ludzi do skorzystania z tego narzędzia. Problematiczne jest przede wszystkim utajnienie list głosowania, które mogłoby rzucić więcej światła na aktywność obywateli na platformie. Wiadomo, że spośród 82 967 osób w wieku powyżej 16 lat, zarejestrowały się jedynie 552. To niewiele, biorąc pod uwagę, że w wyborach komunalnych wzięły udział ponad 43 tysiące osób. Od początku 2014 roku na platformie było jedynie 6 tematów, nad którymi głosowano, przy czym najwyższy odnotowany udział to 32 głosy. Od połowy kwietnia nie ma już żadnej aktywności. W przypadku budżetów partycypacyjnych udział uprawnionych kształtuje się zazwyczaj na poziomie 1–2%, jednak dochodzi do manipulacji, skoro w procesie rejestracji wymagane jest jedynie podanie adresu e-mail, co pozwala na kilkukrotne głosowanie z różnych adresów. W LiquidFriesland było jednak inaczej – należało podać swoje dane, by móc się zarejestrować (adres, imię i nazwisko, data i miejsce urodzenia), po ich weryfikacji kody dostępu były wysyłane pocztą. Trzy czwarte użytkowników platformy wykazywało aktywność polityczną w innych dziedzinach, zatem tak naprawdę stworzyła ona dla nich kolejną przestrzeń obywatelskiej działalności, nie udało się niestety aktywizować nowych grup. Zastanawiające jest, że możliwość zgłoszenia propozycji tematu nie cieszyła się popularnością, bowiem skorzystało z niej zaledwie 20% użytkowników, łącznie były 74 inicjatywy, z czego 23 zgłoszone przez administrację. Zaledwie 58 z nich osiągnęło kworum (wynosiło ono 10% osób, które zarejestrowały zainteresowanie konkretnym tematem) wymagane do poddania ich pod głosowanie. To oznacza, że zazwyczaj wystarczało 5 osób, by doprowadzić do głosowania określonej inicjatywy, jednak w przypadku 16 z nich nie udało się osiągnąć nawet takiego poziomu zainteresowania. Najwyższy odnotowany udział to 104 użytkowników, przeciętny udział w głosowaniu na platformie wyniósł 30 osób. Statystyki udziału mieszkańców w poszczególnych inicjatywach można znaleźć pod adresem: <https://www.liquid-friesland.de/lf/index/index.html?tab=closed>. Trudno powiedzieć, czy oceniając platformę należy wziąć pod uwagę średni udział w inicjatywie, najwyższy czy też może brać pod uwagę wszystkich aktywnych (zatem tych, którzy głosowali zarówno za, jak i przeciw). Każdy z nich pokazuje bowiem niepełny obraz.

Stephen Eisel nazywa projekt nieudanym eksperymentem i druzgocącą klęską procesów związanych z udziałem internetowym w aktywności obywatelskiej (Eisel, 2014). Słusznie zauważył on, że mariaż demokracji z nowymi technologiami wywołuje entuzjazm na początku, jednak końcem projektów interesuje się już niewielu. Podobnie jest choćby z internetowymi budżetami partycypacyjnymi. Tak stało się też z LiquidFriesland, który jednogłośnie został przyjęty przez Radę powiatu Friesland 11 lipca 2012 roku, jednak po dwóch latach jest o nim więcej niż cicho. Jan Behrens wskazuje jednak, że trudno dokonać pomiaru sukcesu. Rada Powiatu zakładała, że będzie to mini-

mum 100 osób udzielających się na platformie, jednak, czym jest tenże udział i od jakiego poziomu można uznać go za sukces? Proponuję, by najpierw przyjrzeć się celom, jakie stawiano projektowi. Ma on przede wszystkim być dodatkowym kanałem, poprzez który obywatele mogą uczynić swój głos słyszalnym. Nie można zatem na jej podstawie powiedzieć, że większość mieszkańców opowiada się za, bądź przeciwko jakiemuś rozwiązaniu. Platforma, dzięki odpowiednim mechanizmom, np. Harmonic Weighting (zob. <http://dev.liquidfeedback.org/trac/lf/wiki/HarmonicWeighting>) pozwala mniejszości umieścić swoje propozycje w obrębie jakiegoś tematu i będą one widoczne (Behrens, *The evolution of...*, 2014, s. 34–38).

Podobnie niskie wyniki odnotował projekt Adhocracy zainicjowany przez Bundestag i realizowany na poziomie federalnym (od stycznia 2011 do stycznia 2013 r.), w którym zarejestrowało się zaledwie 12 579 osób, choć wymagany był jedynie adres e-mail. Inne realizowane już projekty to choćby OffeneKommune i Ypart. Projekt LiquidFriesland stanowi jednak ciekawą propozycję zmierzającą do włączenia mieszkańców w proces podejmowania decyzji dotyczących powiatu. Doświadczenia Fryzji nie są wystarczające, by formułować ostateczne oceny dotyczące przydatności i użyteczności koncepcji proponowanej przez Partię Piratów. Zresztą należy wziąć pod uwagę kontekst historyczny i kulturowy poszczególnych państw. Martin Hagen porównywał w 2001 roku recepcję cyfrowej demokracji w Stanach Zjednoczonych, Zjednoczonym Królestwie i Niemczech. Wskazał, że Landy mają mniejsze uprawnienia od amerykańskich stanów, stąd większa część decyzji podejmowana jest bez udziału jakichkolwiek form bezpośrednich. Ponadto Niemcy mają jeszcze w pamięci, w jaki sposób wykorzystano środki przekazu (choćby *Volksempfänger*, który miał być tani i dostępny) do kierowania hitlerowskiej propagandy bezpośrednio do ludzi (Hagen, 2001, s. 63–65).

Problematiczne jest wykorzystanie jakichkolwiek form demokracji bezpośredniej w zarządzaniu państwem. Ich wadą było i jest ograniczenie do niewielkich grup i trudno oczekiwać, by nawet w przypadku wykorzystania nowych technologii teleinformatycznych, stało się inaczej. Trudno zatem zgodzić się z optymizmem przedstawicieli Partii Piratów, którzy mówią o nowej formie politycznej reprezentacji. To narzędzie pozwala jednak obywatelom w sposób bezpośredni wyrazić swoją opinię, na bieżąco śledzić przebieg konsultacji w określonej sprawie oraz proponować projekty określonych rozwiązań, a także nad nimi głosować. W małych społecznościach to dobry sposób włączenia mieszkańców w sprawy wspólnoty. Na przeszkodzie stanąć może jednak znużenie sprawami, którymi zajmuje się administracja. Nawet w kraju o wysokiej dojrzałości obywatelskiej, jeśli referenda przeprowadzane będą zbyt często, zainteresowanie nimi spadnie. Podobnie może stać się, być może tak było we Fryzji, z możliwością uczestnictwa w tych procesach poprzez specjalną platformę. Warto zatem wymyślić takie rozwiązanie, które zachęci obywateli określonej społeczności do udziału w decydowaniu o jej losach w taki sposób, który ich nie zniechęci. Z pewnością powinna pozostać możliwość proponowania tematów do dyskusji, które po uzyskaniu akceptacji określonej liczby osób, będą kierowane pod obrady ciał politycznych. Należy jednak skrócić terminy, w jakich będą one dostępne za pomocą platformy, zainteresowani znajdą czas, niezainteresowani i tak do nich nie zajrzą. Jeśli ktoś sądzi, że platforma wyeliminuje ciała przedstawicielskie, jest w błędzie. Eksperyment przeprowadzony we Fryzji to potwierdził. Koncepcja Płynnej Demokracji, tu w formie platformy LiquidFeedback powinna stanowić instrument po-

mocniczy, swoisty papierek lakmusowy dla radnych, dzięki któremu będą oni mogli diagnozować potrzeby i badać opinie mieszkańców. Jeśli postawić takie cele, to może ona być uzupełnieniem rozwiązań o charakterze przedstawicielskim, jednak nie można oczekiwać, że je zniesie. Należy też pamiętać, o czym pisze Zeynep Tufekci, że ruchy społeczne konstytuujące się dzięki Internetowi wokół jakiejś kwestii mają większą dynamikę niż gdyby działało się to bez tego kanału komunikowania. Jednak kiedy w realnych działaniach dochodzi do konfrontacji z władzą, ruchy takie często rozpadają się. Okazuje się, że ich uczestnicy nie znają się, nie działali wspólnie w obliczu problemów, dzięki komunikacji cyfrowej skorzystali z pewnych „skrótów” w organizacji ruchu społecznego (Tufekci, 2014, s. 12–13). Słowem, o ile na rewolucję można się „umówić przez Internet”, to jej przeprowadzenie wymaga wyjścia na ulicę i realnych działań. Z tym zaś często mają problemy ruchy społeczne, które organizowały się wokół jakiegoś problemu (by wspomnieć protesty wobec ACTA). Przedstawiciele Partii Piratów powinni mieć to na uwadze i traktować cyfrowe formy partycypacji jako pomocnicze. Pierwsze wyniki praktycznej realizacji tej koncepcji pokazują wyraźnie, że dobrze sprawdzi się ona jako kolejna możliwość konsultacji z obywatelami, jednak nie zastąpi form przedstawicielskich.

Należy jednak podkreślić, że nowe technologie informacyjne pozwalają grupom wykluczonym i niereprezentowanym sięgnąć po głos, co pozwala budować społeczeństwo obywatelskie (Bailey, Cammaerts, Carpentier, 2012, s. 93). Dzięki platformom typu LiquidFeedback można uzupełnić komunikację pionową o poziomą, czyli rzeczywisty dialog. Należy jednak pamiętać, że wymyślono ją po to, by członkowie partii politycznych mogli zgłaszać opinie dotyczące określonych propozycji, bądź same propozycje, oraz śledzić je aż do momentu podjęcia formalnej decyzji o ich realizacji. To forma niemoderowanej, samoorganizującej się dyskusji, którą można wykorzystać jako kanał komunikacji pomiędzy politykami a wyborcami. Problemem demokracji przedstawicielskiej jest to, że wyrażając swój głos raz na kilka lat, opinia publiczna wyrażana jest „w przybliżeniu”, deputowany ma reprezentować kilka, kilkanaście tysięcy osób, które mogą w tym czasie zmienić zdanie. Zatem nasza opinia może być bezpiecznie ignorowana (Bolier, 2012).

### Bibliografia

- „LiquidFriesland Evaluierungsbericht – Juni 2013”, <https://www.friesland.de/portal/seiten/liquidfriesland-infos-zur-plattform-901000772-20800.html?rubrik=901000003>, 15.05.2014.
- Bailey O. G., Cammaerts B., Carpentier N. (2012), *Media alternatywne*, Kraków.
- Behrens J., Kistner A., Nitsche A., Swierczek B. (2014), *The Principles of LiquidFeedback*, Berlin.
- Behrens J., *Liquid Democracy in der Bürgerbeteiligung – Eine Analyse zu LiquidFriesland*, 7.07.2014, <http://blog.liquidfeedback.org/2014/07/07/liquid-democracy-in-der-buergerbeteiligung-eine-analyse-zu-liquidfriesland/>, 31.07.2014.
- Behrens J. (2014), *The evolution of proportional representation in LiquidFeedback*, „The Liquid Democracy Journal on Electronic Participation, Collective Moderation, and Voting Systems”, Issue 1, Berlin.
- Bjarnason B., *Iceland's 'crowd-sourced' constitution is dead*, 29.03.2013, <http://studiotendra.com/2013/03/29/icelands-crowd-sourced-constitution-is-dead/>, 10.06.2014.
- Bolier D., *LiquidFeedback: LiquidFeedback: What A Genuine Democratic Process Looks Like*, <http://bollier.org/blog/liquidfeedback-what-genuine-democratic-process-looks>, 31.07.2014.

- Castells M., *Quién teme a Beppe Grillo?*, „La Vanguardia”, 2.03.2013, <http://www.lavanguardia.com/20130302/54368905313/quien-teme-a-beppe-grillo-observatorio-global-manuel-castells.html>, 20.05.2014.
- Chadwick A., May C., *Interaction Between States and Citizens in the Age of the Internet: „E-Government” in the United States, Britain and the European Union*, newpolcom.rhul.ac.uk/storage/chadwick/Chadwick\_May\_E-Government\_Governance\_2003.pdf, 31.07.2014.
- Dahl R. (1995), *Demokracja i jej krytycy*, Warszawa.
- Dessi G., *When politics strike back: the end of the Icelandic constitutional experiment?*, 26.04.2013, <http://www.opendemocracy.net/giulia-dessi/when-politics-strike-back-end-of-icelandic-constitutional-experiment>, 29.07.2014.
- Dudkiewicz M., Fuksiewicz A., Kucharczyk J., Łada A. (2013), *Parlament Europejski – społeczne zaufanie i (nie)wiedza*, Warszawa.
- Eisel S., *LiquidFriesland – ein gescheitertes Experiment*, 22.05.2014, <http://internetunddemokratie.wordpress.com/2014/05/22/liquidfriesland-ein-gescheitertes-experiment/>, 30.07.2014.
- Elstub S. (2014), *Deliberative democracy: Issues and Cases*, Edinburgh.
- Grönlund K., Bächtiger A., Setälä M. (2014), *Deliberative Mini-Publics. Involving Citizens in the Democratic Process*, Colchester.
- Habermas J. (2007), *Strukturalne przeobrażenia sfery publicznej*, Warszawa.
- Hagen M., *A Typology of Electronic Democracy*, <http://www.martin-hagen.net/pub/typology.html>, 31.07.2014.
- Hagen M. (2001), *Digital Democracy and Political Systems*, w: K. L. Hacker, J. van Dijk, *Digital Democracy. Issues of Theory and Practice*, Sage Publications.
- Horx M., *Schuld sind immer die Andersen*, „Frankfurter Rundschau”, 20.03.2013.
- Liquid Democracy e.V., *The Liquid Democracy Organisation*, <https://liqd.net/projekte/>, 1.08.2014.
- Liquid Democracy, <http://liquiddemocracy.pl/pl/liquid-feedback>, 17.05.2014.
- LiquidFeedback Interactive Democracy Developer Platform*, <http://dev.liquidfeedback.org/trac/lf/wiki/HarmonicWeighting>, 31.07.2014.
- LiquidFriesland, <https://www.liquid-friesland.de/lf/index/index.html?tab=closed>, 31.07.2014.
- Lutz G. (2011), *Inicjatywa obywatelska jako metoda kontroli politycznej w Szwajcarii*, w: *Demokracja bezpośrednia. Szwajcarska demokracja modelem dla XXI wieku?*, Warszawa.
- Sartori G. (1994), *Teoria demokracji*, Warszawa.
- Tufekci Z. (2014), *Social Movements and Governments in the Digital Age: Evaluating a Complex Landscape*, „Journal of International Affairs”, Fall/Winter, New York.

---

## Liquid Democracy in the Manifesto of the Pirate Party

### Summary

Falling participation, which involves less and less legitimacy leads to increased dissatisfaction with the functioning of democracy. New communication technologies in the area of policy by many was considered a remedy for the problems. Pirate parties present in dozens of countries postulate to return democracy to the citizens. One of the instruments is the Liquid Democracy, which can be found in their political agenda. This solution is not merely a theoretical construct, because for two years it was implemented in one of the German counties. Although LiquidFriesland met with massive public interest in the county of Friesland, the level of participation did not differ from other projects to participate in a digital democracy.

**Keywords:** Liquid Democracy, The Pirate Party, LiquidFeedback